
PlayStation
CRIME CRACKERS 2
TM
クライム クラッカーズ

※ゲームの起動方法

（１）本体付属の説明書にしたがって、プレイステーションをセットします。
（２）プレイステーションのコントローラ端子１に、コントローラを接続します。
（３）ディスクホルダーを開き、レーベル面を上にしてディスクをセットします。
（４）ディスクホルダーを閉じ、プレイステーション本体の電源をＯＮにします。
（５）オープニング・ムービーが始まります。スタートボタンを押せばタイトル画面になります。
ここで、もう１度スタートボタンを押すと、オープニング・メニューになります。

※メモリーカードに関するご注意

『クライムクラッカーズ２』では、別売のメモリーカードを使うことにより、ゲームの途中でデータを保存することができます。プレイステーション本体のメモリーカード差込口１か２に、メモリーカードを差し込んでからゲームをスタートしてください。（セーブやロードの方法は、解説書の本文をお読みください。）
メモリーカードを差し込んでいなくても、[NEW GAME]を選択すればゲームを始められますが、データをセーブすることはできません。
なお、セーブやロード中に、メモリーカードの抜き差しを行うとデータを壊してしまう場合がありますので、行わないでください。

※フォーマットされていないメモリーカードを使用した場合、「フォーマットします」と表示されます。
[OK]を選択して◎ボタンを押せば、メモリーカードがフォーマットされて、セーブが可能になります。
[CANCEL]を選択した場合、メモリーカードを差していないのと同じ状態となるので、セーブはできません。

■お問い合わせ先■

（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
TEL 03-3475-7444

ゲームの内容、裏技等に関するご質問には、お答えできませんので予め、ご了承ください。

For Japan Only
プレイヤー １人
メモリーカード １ブロック

SCPS 10037

CRIME CRACKERS 2™
クライム クラッカーズ

PLAYING MANUAL

CONTENTS

1.ストーリー

これは遠い未来、はるか彼方の銀河系でのお話です。

かつて、銀河を二分した「銀河大戦」と呼ばれる星系間戦争がありました。10年にわたる長く苦しい総力戦は、アトラン星系軍の勝利でようやく終結しました。

そして、終戦から20年後。
荒れ果ててしまった星々は、皮肉にも戦争が進歩させたテクノロジーによって、奇跡的な復興を遂げました。新たに制定された星間法のもと、これを守るべく組織された銀河連邦のおかげで、人々は心安らかに暮らせるようになりました。銀河はふたたび繁栄の頂点に立とうとしていたのです。

ところが……

宇宙の大海原は、戦争で故郷を失った者、平和な世界になじめない元兵士や犯罪者が、海賊となって大暴れする無法地帯と化していたのです。
その無法ぶりはとどまるところを知らず、銀河連邦の警察機構「ギャラクシーポリス」でさえ、すべてを取り締まることは不可能でした。そこで、ギャラクシーポリスは、海賊に多額の賞金をかけ、対海賊用のバウンティーハンター（賞金稼ぎ）の合法化に踏み切ったのです。

ここに、「クライムクラッカーズ＝犯罪粉砕者」が誕生したわけです。

荒くれ宇宙海賊を相手にするのですから、クライムクラッカーズも海賊同様、いえそれ以上に「凄腕」なわけで、逮捕にあたってのヴァイオレンスな行為は当たり前、どちらが犯罪を取り締まる側か、区別がつかないことも多々あったのです。ギャラクシーポリス内にも、クラッカーズの存在を疑問視する声があがっていたりするのですが、そんな思惑を超えて、今日も広大な銀河のどこかで、海賊を向こうにまわしたクラッカーズの活躍は続いているのです。

そうそう、彼らの大活躍といえば、銀河滅亡の危機さえ、クライムクラッカーズによって未然に防がれているくらいです。2年前の海賊ボルゴーンによる刑務所惑星プリズンの囚人蜂起、ならびに先史時代の超兵器「ヴァイテン」を用いた科学者マグナの野望を阻止したのは、キャプテン・エミリアをはじめとするピンクドルフィン・チームだったのですから！

この物語の主人公、親の決めたお見合いから逃げ出し、成り行きまかせでクラッカーとなったセリア・ハッセルバーグも、そのエミリアにあこがれる1人なのですが……。



2. キャラクター紹介

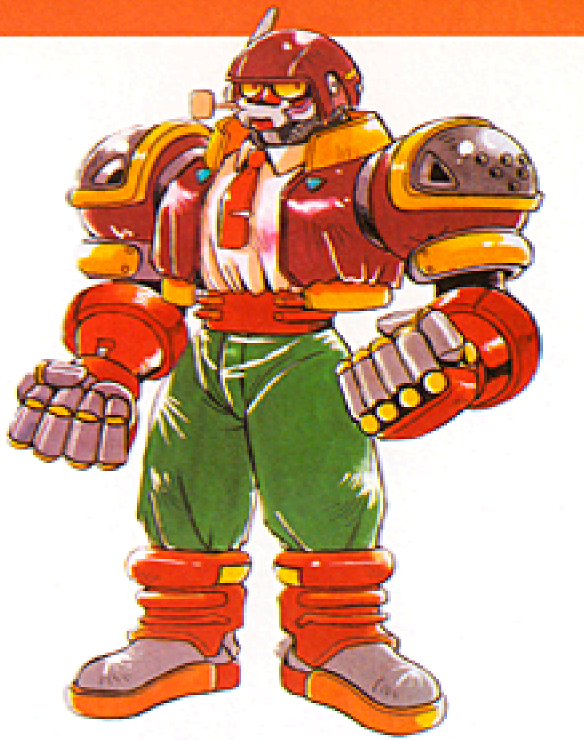


■セリア・ハッセルバーグ■

今回の物語の主人公の女の子です。
大富豪ハッセルバーグ家のひとり娘なのですが、ピンクドルフィン・チームのエミリアに抱いていた強いあこがれから、自分も本物のクライムクラッカーになってしまいました。
戦闘時には、威力はさほど高くないものの、非常に扱いやすい自動照準式のハンドガンで戦います。

■ジャンマイケル・ハッセルバーグ■

セリアの祖父にして元軍人の冒険家です。脳をサポートドロイドに移植し、孫娘であるセリアの冒険の手助けをしています。
グレネードやミサイルなど、攻撃力の高いウェポンを使用するうえ、トップクラスの体力を誇ります。まさに「歩く要塞」といった形容がピッタリのキャラクターです。





■シーザ・カナグスク■

狼系亜人種の少女で、優秀な格闘家です。少々ガサツで、乱暴なところが目立ちますが、そのぶん、戦闘時には非常に頼りになる仲間です。
射程距離が短いかわりに、超強力な接近攻撃や、一定範囲のすべての敵に大ダメージをあたえる必殺技「赤狼咆吼波」で、敵を蹴散らします。



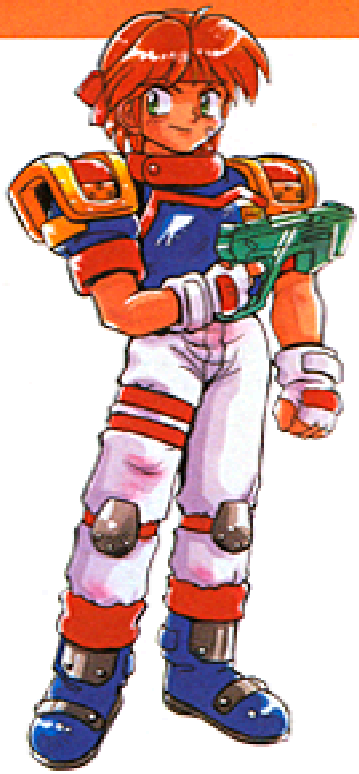
■ウェンディ・ウィルキンソン■

ハッセルバーグ家に仕え、セリアの世話役をしているメイドさんです。真面目で正義感が強く、セリアの行動にいつもハラハラさせられています。
はたきやモップを武器にしているように、戦闘ではあまり頼りになりませんが、仲間の体力を回復したり、応援して攻撃力を高めたりといった、補佐的な役割を担います。



■マードック・フーバー■

犬系亜人種で、セリアたちの乗りこむ宇宙船「NEWグッピー号」のパイロット兼メカニックを担当しています。
戦闘はあまり得意ではありませんが、お宝の探知やダメージゾーンの無力化といった、特殊なサイドウェポンを駆使して、冒険の手助けをしてくれます。



■ベイツ・ハミル■

ギャラクシーポリス、ダウ太陽系第６分署所属の若きホープ。ギャラクシーポリスの任務を行いながら、10年前に事故で生き別れとなった、幼なじみの少女の行方を探しています。
戦闘では、中距離用ウェポンである火炎放射器で、セリアたちをサポートします。



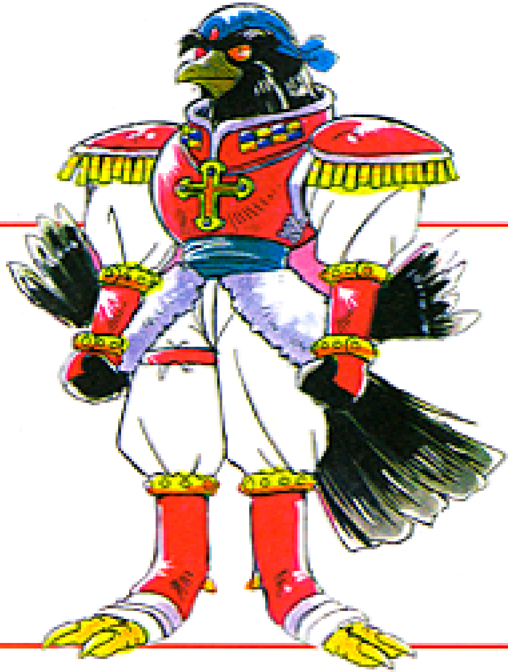
■PAN・G■

改造手術を施され、身体をサイボーグ化した少女です。漂流船「キュークロプス」の船内で、セリアたちに発見されたことから、自分の過去の記憶を取りもどすために、グッピー・チームと冒険を共にすることになります。
戦闘では腕に装着したソードと、ときおり発動するサイキック能力で、高い戦闘能力を発揮します。

■ドルフ・フィッシャー■

なぜか関西弁でしゃべるイルカ系亜人種のトレジャーハンターです。威勢がよい割に、かなりの臆病者ですが、遺跡のお宝にはものすごい執着心をみせる、根っからの商人タイプです。
戦闘では、浮遊爆雷タイプのサイドウェポンによって、戦略的に戦うことが可能です。





■カラスのバスク■

広域指名手配をうけている宇宙海賊です。
ギャラクシーポリスの輸送艇を襲うなど、派手な事件を連続して起こしているため、バスクを英雄視する海賊も少なくありません。
戦闘用ライドマシーン「ガンクロウ」を駆って、セリアたちグッピーチームと対決します。

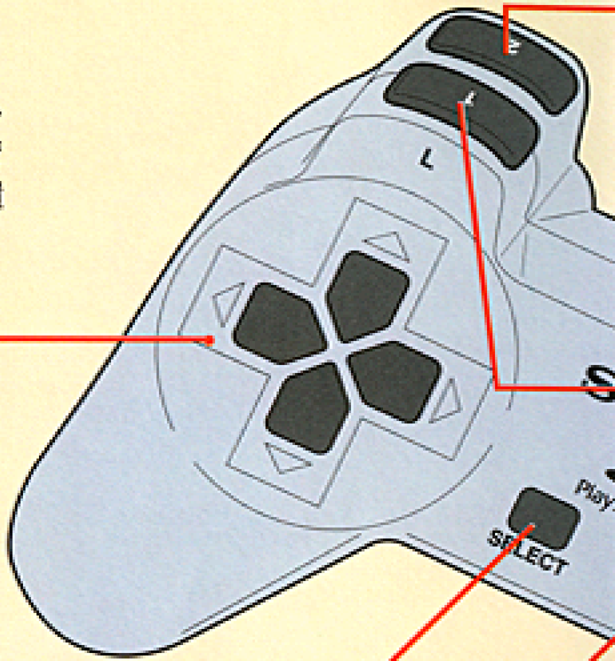


■ピンクドルフィン・チーム■

エミリア・F・アルカネットをリーダーとする凄腕のクラッカー・チームです。
2年前、狂気の科学者マグナが企てた、超兵器「ヴァイテン」事件を阻止したのは、みなさんご存知のとおりです。今回は、ギャラクシーポリスから特別任務をうけて、辺境のダウ太陽系へ調査に訪れています。

3. コントローラの使い方

ミッション・メニューの[SYSTEM]で[コントローラ割り当て]を呼び出せば、ダンジョンでの操作に関する機能を、好きなボタンに配置することができます。（→P.29）



方向キー

ダンジョンの移動＆メニューの選択
[上]ダンジョンで前進
[下]ダンジョンで後退
[右]右回りに旋回
[左]左回りに旋回

※ガンサイトの操作

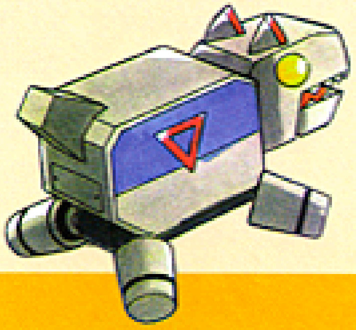
セリア、ジャンマイケル、マードック、ベイツ、ドルフのメインウェポンで攻撃するときは、画面に表示されるガンサイトを、方向キーで操作できます。

セレクトボタン

前衛キャラクターのチェンジ （→P.28）

スタートボタン

オートマップの表示 （→P.22）
CCシアターのスキップ





L2ボタン
ダンジョンで上を見ます

R2ボタン
ダンジョンで下を見ます

※L2とR2ボタンを同時に押すと、視点が水平にもどります。

R1ボタン
ダンジョンを右に平行移動

L1ボタン
ダンジョンを左に平行移動

※L1とR1ボタンを同時に押すとガード。

△ボタン
ミッション・メニューの呼び出し（→P.26）

○ボタン
パーティーの正面を調べる（→P.21）
メニューの決定

×ボタン
サイドウェポンの使用（→P.23）
メニューのキャンセル＆セーブ画面からゲームにもどる

※×ボタンでガード！
サイドウェポンを装備していないキャラクターは、×ボタンを押すだけでガードが可能になります。L1+R1ボタンの同時押しが苦手な人は、これがオススメ！

□ボタン
メインウェポンで攻撃（→P.23）

4. ゲームの始め方／セーブ／ゲームオーバー

ここでは、ゲームの始め方やセーブの方法を説明します。
ゲームを終了する場合は、データをセーブ後、そのままプレイステーション本体の電源を切ってください。セーブをしないでゲームを終了した場合、プレイしていたデータは失われてしまいます。注意しましょう。
なお、ゲームの起動方法については、この解説書の表紙の裏ページをご覧ください。

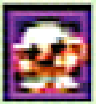
4-1.オープニング・メニュー

タイトル画面でスタートボタンを押すと、オープニング・メニューが表示されます。メニュー選択は方向キーの左右で、決定は◎ボタンで行ないます。明るく表示されているメニューが、選択しているものです。



①LOAD（データのロード）

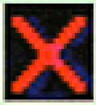
セーブデータがある場合、ここでロードを行なえば、ゲームの続きがプレイできます。明るく表示されているブロックが、選択しているデータです。



「クライムクラッカーズ2」がセーブされたブロックです。



何もセーブされていないブロックです。



他のゲームがセーブされたブロックです。

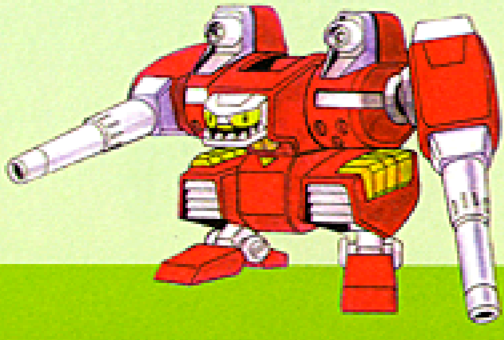
②NEW GAME（ニューゲーム）

新しくゲームを始めることができます。
ゲームのスタート時は、ここを選択して◉ボタンを押してください。

※前作からのデータコンバート

前作「クライムクラッカーズ」をプレイしている人は、ここに注目！
プレイしたデータを、ちゃんと残しておいてくれましたか？
もし、メモリーカードにデータがあるなら、そのメモリーカードを本体の差込口に差し込んで、『クライムクラッカーズ2』をスタートしてみてください。オープニングメニューで、ピンクドルフィン号のアイコンが表示されるはずです。
[LOAD]でそのアイコンを選択すると、[Convert OK?]（コンバートしますか？）と聞いてくるので、[OK]を選んで◉ボタンを押してみましょう。コンバートすると何が起こるかって、それはデータを持っていた人だけのお楽しみ。ちょっと、スゴイことが……！





③MEMORY CARD（メモリーカード）

メモリーカードの管理画面になります。



■COPY■（コピー）
1つのセーブデータを、別のスロットに差してあるメモリーカードに複写します。

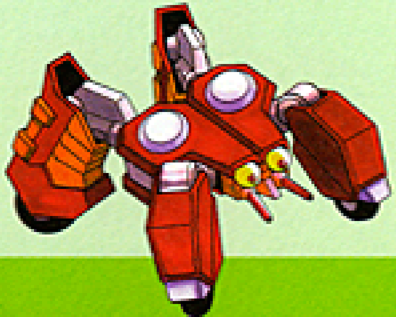
■COPY ALL■（全データコピー）
すべてのセーブデータを、別のスロットに差してあるメモリーカードに複写します。

■DELETE■（消去）
選択したセーブデータを消去します。消去したデータは失われます。

■DELETE ALL■（全データ消去）
すべてのセーブデータを消去します。消去したデータは失われます。

■UNDELETE■（消去データの復活）
直前に消去したデータを復活することができます。ただし、1度でも別の操作をしてしまうと復活はできません。

■EXIT■（メニューにもどる）
メモリーカード管理画面を終了して、メニューにもどります。



4-2.セーブ



ゲームの途中でセーブを行えば、それまでの経過をメモリーカードに記録することができます。『クライムクラッカーズ2』では、2つの方法でセーブ画面を呼び出せます。1つは、ミッション中のエリアにあるセーブユニットで、◎ボタンを押します。もう1つは、インターミッションのコマンドで、[SAVE]を選択します。(→P.33)

セーブ画面になったら、方向キーでブロックを選択して、◎ボタンを押してください。セーブが行われます。(セーブにはメモリーカード、1ブロックが必要です。)すでにデータが記録されているブロックに、もう1度セーブを行うと、前のデータは失われます。

セーブが終わったら、⊗ボタンを押してください。ゲームの続きにもどれます。

4-3.ゲームオーバー



パーティーのメンバーは、敵の攻撃でHPが0になると戦闘不能になります。4人全員が戦闘不能になると、ゲームオーバーです。

[GAME OVER]と画面に表示されたら、何かボタンを押してください。オープニング・メニューに切りかわるので、[LOAD]か[NEW GAME]を選択しましょう。

5. ゲームの流れ

『クライムクラッカーズ2』では、大きくわけて4つのパートを繰り返しながら、ゲームが進んでいきます。

①インターミッション



ドラマムービー「CCシアター」によってストーリーが進行します。ギャラクシーポリスのシルビアから、海賊逮捕の依頼やミッションの説明などが行われます。ここで、その後の物語を左右する重要な決断を行う場合もあります。(スタートボタンで、ドラマはスキップできます。)

②出撃準備



ミッションに備えて、出撃準備を行うパートです。ミッションによっては、出撃するメンバーを選んで、パーティーを編成することもあります。データのセーブや、ショップで装備を整えたりもできます。なお、ウェポンやアーマーを扱っているのは、ここにあるショップだけです。

③ミッションの遂行



④ステージ・クリアー

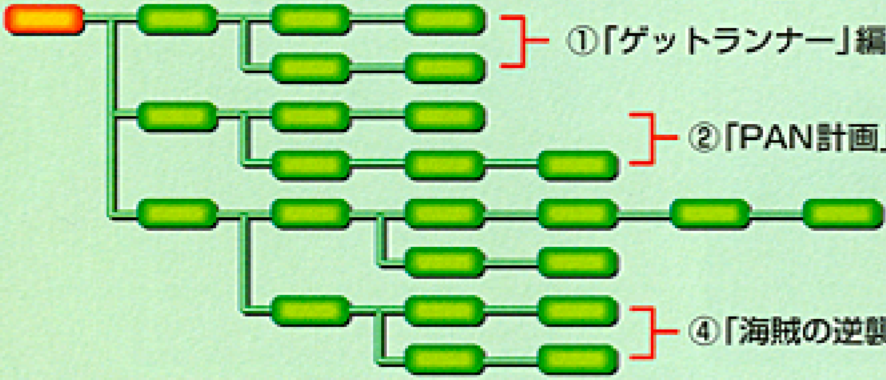


ミッションを遂行するには、ダンジョンを移動しながら、奥に進むためのルートを発見したり、トラップの謎を解いたり、ときには、行く手に立ちふさがる海賊を撃退する必要があります。つまり、ミッションの基本はダンジョン探索とバトルにありです。

海賊の逮捕や目的物の発見など、ミッション目標を達成すると、ステージ・クリアーになります。(まぁ、達成できないことも、ときにはあるでしょう……?!)
ステージが終了すると、また、インターミッションでストーリーが進んでいきます。

6. マルチ・ストーリー

『クライムクラッカーズ2』のストーリーは、途中で分岐することで、全部で８種類のエンディングが用意されています。各ストーリーは、セリアたちの選択や行動によって、その後の展開が変化していきます。



①「ゲットランナー」編

ギャラクシーポリスに要請された、海賊カラスのバスクの追跡。ワープエンジンの暴走によって、辺境銀河ダウ太陽系に跳ばされてしまったグッピーチームは、第６分署より派遣されたベイツ巡査を仲間にむかえ、引き続き、バスクを追いかけることに！

②「PAN計画」編

ダウ太陽系で、民間スターシップの救援信号をキャッチしたグッピーチーム。信号の発信源で見つかったのは、1年前に難破した漂流船「キュークロプス」でした。しかもこの船は、客船に偽装した銀河大戦時代の戦艦だったのです!

③「先史の秘宝」編

ワープステーションから脱出したセリアたちは、バスクを追撃するため、宇宙空間に生じたワームホールに飛び込みました。追跡をふり切ろうと、廃棄ステーションに隠れるバスク。逮捕に向かったチームが、そこで出会ったのは……。
「セリアのねぇさん、これは運命の出会いでっせ！」

④「海賊の逆襲」編

バスク追跡の捜査線上に見え隠れする、ダウの闇にうごめく陰謀。やがて、ワープステーション襲撃の目的が、ダウ太陽系へのジャンプにあったことが明らかになります。いくつもの謎が、ひとつに集束していくなか、10年前のある爆弾テロ事件か浮上してきました……。

※シェリフスター

シェリフスターは銀河に輝く正義の証です。
1つ見つけるごとに、ボーナス経験値が100プラスされます。シェリフスターは、各ステージに全部で5つ。そのステージが始まったときの状態で、行くことが可能な場所にかならずあります。5つ集めて、レベルアップに役立ててください。



7. ミッションの進め方

以下の説明は、初期設定のボタン配置にもとづいて行っています。

7-1.画面の見方



ガードゲージ
ガードボタンを押し続けると、
このゲージが減っていきます。

メイン画面
前衛のキャラクターから見た
ダンジョンの様子が表示されます。

フォーメーション
戦闘不能のキャラクターは、
アイコンが白黒になります。

キャラクター・ステータス
各キャラクターのHPとENを
グラフで表示します。

レーダー・スクリーン
パーティーの周囲にいる敵を
探知するレーダーです。

青色のドット：パーティーの位置
赤色のドット：同じ高さにいる敵
緑色のドット：違う高さにいる敵
白色のドット：敵からの攻撃

7-2.ダンジョンの探索

ダンジョンを移動しながら、謎を解いていきます。方向キーやL1 R1ボタンを使って、目的の方向に進んでいきましょう。

■調べる■

ダンジョンで怪しい場所を見つけたら、◎ボタンでチェック! 重要な情報が手に入るかも知れません。また、◎ボタンで、宝箱のフタを開けたり、壁のプレートに刻まれた文字を読むこともできます。

■パスワードの入力■



ダンジョンには、パスワードでロックされた扉があります。方向キーの上を押しても開かない扉は、◎ボタンで調べると、パスワード入力画面になります。
方向キーで文字を選択し、◎ボタンで入力してください。
⊗ボタンを押せば、1文字分の消去が可能です。入力が終了したら[END]を選択して、◎ボタンを押します。

■壊せる壁■



ヒビのはいった壁や、いい加減に修理した海賊船の隔壁は、ウェポンで攻撃すれば破壊することが可能です。一見すると行き止まりでも、思わぬところに突破口が隠れているかもしれません。調べて、右のようなメッセージがでたら要注意です。

■アイテムの入手■

ダンジョンでアイテムを見つけたら、ぶつけるような感覚で、そこを通過しましょう。アイテムが取れたときは、メイン画面に名前が表示されて、何を入手したか教えてくれます。

■吹き上げ床■

吹き上げ床は、下から強い風が吹き上がっている床です。うまく方向キーでバランスをとれば、高いエリアへ着地することができます。

■オートマッピング■

ミッション中にスタートボタンを押すと、オートマッピング画面を呼び出せます。
マップの表示方法には、ダンジョンでのパーティーの向きにあわせて、マップの向きも変更する[Rotate]と、固定したマップ上に、赤いマーカーでパーティーの向きを表示する[Fix]の2種類があります。セレクトボタンを押すたびに、表示方法が切りかわります。

緑色：　すでに歩いているエリア
青色：　まだ歩いていないエリア
明るい色：パーティーと同じ高さのエリア
暗い色：　パーティーと異なる高さのエリア
紫色：　扉
赤色：　エレベータ&リフト

L1／L2 ボタン：マップの拡大
R1／R2 ボタン：マップの縮小



7-3.バトル

ミッションでは、海賊やモンスターが行く手を阻んできます。すべての敵と戦う必要はありませんが、ウェポンで強制的に排除するのもクライムクラッカーの任務です。

■メインウェポン■

メインウェポンは、弾数が無制限に発射できます。使用するには、▣ボタンを押してください。攻撃性能は、以下の３タイプがあります。

自動照準タイプ：比較的、攻撃力は低いのですが、▣ボタンを押すと自動的に敵を捕捉して攻撃ができます。セリア、マードック、ドルフが、このタイプです。

接近攻撃タイプ：照準が固定で、すぐ前の敵しか攻撃できませんが、攻撃と同時に方向キーで移動が可能です。シーザ、ウェンディ、PAN·Gが、このタイプです。

重火力タイプ：連射速度が遅かったり、射程が短かったりしますが、強力な破壊力を持っています。ジャンマイケルとベイツが、このタイプを装備します。

> ※自動照準と重火力タイプは、攻撃中にダンジョンの移動はできません。
> 方向キーは、ガンサイトの操作に切りかわります。

■サイドウェポン■

サイドウェポンは、⊗ボタンで使用できます。▣ボタンといっしょに押せば、２つのウェポンによる同時攻撃もOK。

メインウェポンと違い、攻撃用サイドウェポンなら、移動攻撃が可能です。ただし、ENが0になると、サイドウェポンは使えなくなります。

■ガード■

敵の攻撃を受けそうになったら、すかさずガードを行いましょう。アーマーの防御力を3倍にアップして、ほとんどの攻撃を、ノーダメージで防御できます。
通常は、L1とR1ボタンを同時に押せばガード状態になります。もし、前衛のキャラクターがサイドウェポンを装備していなければ、✕ボタン1つでガードが可能です。ただし、ガードを続けていると、ガードゲージが減っていきます。ゲージが0で、ガードの効果はなくなります。ボタンを離せば、ゲージは自動的に回復します。

■バトルデータの表示■

バトルのときに、セリアたちの攻撃がヒットすると、ターゲットのLV（レベル）とHPがメイン画面に表示されます。また、敵を倒したときには、EX（経験値）とCR（クレジット）が表示されます。



※[GUARD]と[BARRIER]

赤い文字で表示されるバトルデータに、[GUARD]と[BARRIER]があります。
[GUARD]の場合は、ターゲットがガードしている状態で、防御力が3倍になっています。
ちょっとクセモノなのが[BARRIER]。これは、ターゲットがなんらかの手段で、バリアをはっている状態を示します。バリアを破る方法を見つけないことには、一切の攻撃が効きません。
さすがにバリアともなると、ボス級の敵に限られているみたいですが……。

7-4.ステージ・クリアー



ミッションの目的を達成すると、ステージ・クリアーになります。ステージが終了すると、発見したシェリフスターやジュエルにあわせて、経験値とクレジットのボーナスが入手できます。

※レベルアップ

セリアたちは、一定の経験値に達するとレベルアップしていきます。レベルが上がるとHPやENが増えるだけではありません。シーザの赤狼咆吼波の威力が強くなったり、ウェンディの救急箱の回復量が増えたりします。

7-5.チームランク



クライムクラッカーの腕前を証明するチームランクには、新米のノーランクから精鋭チームのSSまで、いくつかのランクがあります。グッピーチームも最初はノーランクですが、マルチ･ストーリーのルートを1つクリアーするごとに、ランクが1つずつアップします。

8. コマンド・メニュー

8-1.ミッション・メニュー

ミッション中に△ボタンを押せば、ミッション・メニューを呼び出せます。コマンドの選択は方向キーで、実行は◎ボタンで行います。
メニュー画面から、ゲームの続きにもどりたいときは、×ボタンを押してください。



■ITEM■（アイテム）

持っているアイテムでHPを回復したり、ENを補給するためのコマンドです。シェリフスターを何個手に入れたか、確認したりもできます。
アイテムを使うときは、まず方向キーでアイテムを選択し、◎ボタンを押してください。つぎに、使用するキャラクターを選んで、もう１度◎ボタンを押します。





■EQUIP■（装備）

ウェポンやアーマーを、キャラクターに装備させるコマンドです。
装備の手順は……

(1) 装備させるキャラクターを、方向キーで選択し、◎ボタンで決定。
(2) ウェポンやアーマーのアイコンを、方向キーで選択し、◎ボタンで決定。
(3) ウェポンやアーマーのリストから、装備したいものを選び、◎ボタンで決定。

なお、キャラクターとアイコンを決定すると、装備可能なウェポンやアーマーが、明るく表示されます。また、装備によって能力がアップするときは、数値がグリーンで表示されます。

※装備をはずしたいときは、(3)のリストの最後に[装備しない]という項目があります。
　これにカーソルをあわせ、◎ボタンを押せばOKです。

メインウェポン
サイドウェポン



グッズ
アーマー

簡単な説明がココに。

[M･Ap]：メインウェポン攻撃力。
これが大きいほど、敵にあたえるダメージが大きくなります。

[S･Ap]：サイドウェポン攻撃力。
攻撃型以外の特殊装備は、ここの数値が0になります。

[Dp]：アーマー防御力。
これが大きいほど、敵からうけるダメージが少なくなります。

■STATUS■（ステータス）

各キャラクターのステータス一覧を見ることができます。



[LV]：　キャラクターの現在のレベル。
[HP]：　キャラクターの現在の体力と最大体力。
[EN]：　サイドウェポン用エネルギーの現在量と最大量。
[M·Ap]：メインウェポン攻撃力。
[S·Ap]：サイドウェポン攻撃力。
[Dp]：　アーマー防御力。
[RANK]：チームのクラッカーランク。
[EXP]：　キャラクターが得ている経験値。
[NEXT]：次のレベルにアップするまでに必要な経験値。

■FORM■（フォーメーション）

パーティーのフォーメーションを変更するコマンドです。まず、◎ボタンで変更したいキャラクターを選択してください。（キャラクターのアイコンが、少し浮き上がった状態になります。）つぎに、チェンジしたい位置と同じ方向の方向キーを押します。



前衛：パーティーの先頭に位置するキャラクターです。
　　　攻撃できるのは、このキャラクターだけです。
後衛：パーティーの左右後方にいる３人のキャラクターです。
　　　バトルでダメージを受けにくいのですが、得られる経験値は前衛の75％になります。

■ROUTE■（ルート）

マルチ・ストーリーのルートを、どこまでクリアーしたか確認できるコマンドです。ピンク色で表示さているのが、クリアーしたステージです。シェリフスターをすべて集めたステージには、さらに★マークが表示されます。



■SYSTEM■（システム）

ゲームのシステムの設定を行うコマンドです。



[コントローラ割り当て]

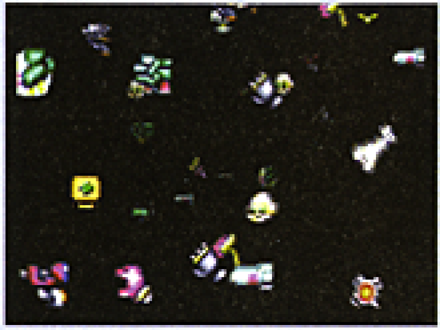
コントローラのボタン配置を変更できます。
方向キーの上下でカーソルを移動し、変更したい機能を選択し、◎ボタンで決定します。つぎに、その機能を割り当てたいボタンを押してください。
好みのボタン配置が完成したら、[OK]にカーソルをあわせて◎ボタンを押します。

[RESET]：　ボタン配置を元の状態（割り当て画面を呼び出した時点の配置）にもどします。
[DEFAULT]：ボタン配置を初期設定の配置にもどします。
[OK]：　ボタン配置を変更して、システム・メニュー画面にもどります。
[CANCEL]：　ボタン配置を変更しないままで、システム・メニュー画面にもどります。

[サウンド設定]
[STEREO/ステレオ]と[MONAURAL/モノラル]で切りかえられます。

[カーソル移動]
カーソルの移動のしかたを変更できます。[LOOP]にすると、選択項目の最後にカーソルがある状態で、さらに方向キーを押し続けると、項目の先頭までカーソルがもどるようになります。

[カーソル位置記憶]
[OFF]では、選択画面を呼び出すごとに、カーソルが項目のいちばん上にきます。
[ON]にすると、選択した項目を記憶します。つぎに同じ画面を呼び出したときに、カーソルがその位置にくるようになります。

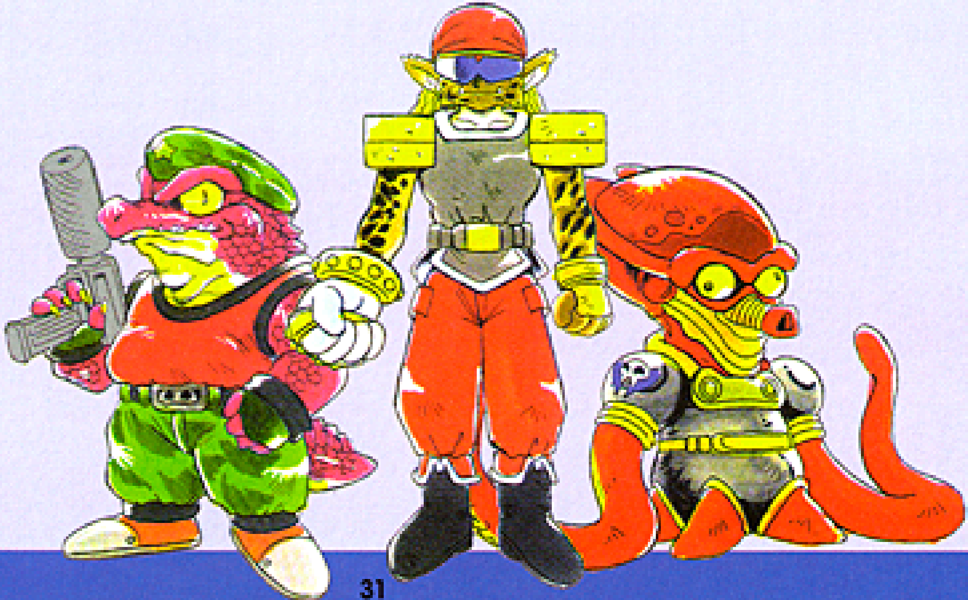
[スクリーンセーバー]

スクリーンセーバーとは、プレイを中断したときに、モニターの焼け付きを防止するための機能です。コントローラの入力がないまま、設定した時間が経過すると、自動的に簡単なアニメーションを表示します。
画面を切りかえるまでの時間は、方向キーで設定できます。機能をOFFにもどしたいときは、設定時間を0にしましょう。
セーバー画面からゲームを再開するときは、コントローラのボタンを何か押せばOKです。

[画面位置調整]

ＴＶに表示するゲーム画面の位置を微調整できます。[X] で横方向の、[Y] で縦方向の位置を調整します。方向キーで操作してください。
初期設定の位置にもどしたいときは、セレクトボタンを押します。

[データロード]

ゲームの途中で、メモリーカードのデータをロードするコマンドです。ロードの方法は12ページをご覧ください。(セーブをしないでロードを行なうと、その時点のデータは失われます。注意しましょう。)



8-2.ショップでのメニュー



ショップにアクセスする方法は、2つあります。1つは、ミッションごとのエリア内にあるTSS（転送自動販売機）を見つけて、◎ボタンでアクセス。もう1つは、インターミッションの出撃準備で、[SHOP]コマンドを実行する方法です。



■BUY■（買う）

買いたい商品にカーソルをあわせて、◎ボタンを押すと、個数を決める画面になります。方向キーの左右で、個数を操作してください。まとめ買いをするときは、方向キーの上下で10個単位の操作ができます。

■SELL■（売る）

いらなくなった所持品は、ここで売ることができます。最初に方向キーの左右で、ウェポンやアーマーのアイコンを選択します。各項目のリストが表示されたら、◎ボタンで売るものを決定してください。（身につけている装備中は、売ることができません。[EQUIP]ではずしましょう。）

■EXIT■（店を出る）

店を出るときは、これを選択して◎ボタンを押してください。

8-3.出撃準備でのメニュー

インターミッションで、ミッションの説明が終了すると、この出撃準備画面になります。



■SELECT■（キャラクターの選択）

ゲームが進んでいくと、ミッションに出撃するキャラクターを選択する場合があります。方向キーでキャラクターを選び、◎ボタンで決定してください。
１度選択した後でも、この[SELECT]を選択すれば、キャラクター選択画面にもどれます。



■EQUIP■（装備）

ここでもキャラクターの装備を整えることができます。
装備のやり方は、コマンド･メニューの[EQUIP]と同じです。（→P.27）

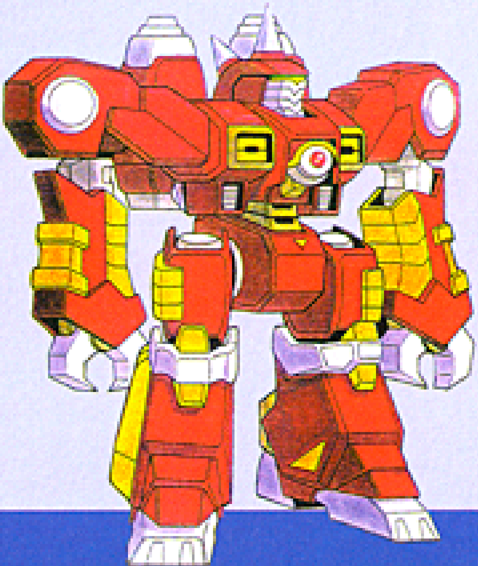
■SAVE■（セーブ）

セーブユニットと同じように、ここでメモリーカードにゲームの経過をセーブすることができます。セーブ方法は、15ページをご覧ください。

■EXIT■(出撃)

インターミッションを終了して、出撃したいときは、ここを選択して◎ボタンを押してください。
このとき、メイン&サイドウェポン、アーマーの 3 つが未装備のキャラクターがいると、「装備が完了していません 出撃しますか？」と聞いてきます。[OK]を選択すると、そのまま出撃しますが、[CANCEL]を選択すれば、もう１度、準備画面にもどることができます。





9. ウェポン&アイテムの紹介

9-1.WEAPON



■セリアのウェポン■

セリアはHG（ハンドガン）系のメインウェポンと、VL（バルカン砲）系のサイドウェポンを装備します。



[HGショックパルス]

扱いやすさを重視して設計されたショック銃です。軽量なので、セリアでも片手で操作できます。生物、非生物にかかわらず、ダメージをあたえる衝撃波を発射できます。

[HGクイックシュート]

ライフル級の高質量エネルギー弾を速射できるショック銃です。攻撃力を強化型しつつも、ハンドガンとしての軽量性や汎用性は失われていません。



[VLアロービット]

エネルギー徹甲弾を前方に向けて掃射する小型バルカン砲です。微妙な照準はあわせられませんが、弾幕を張りながら移動できるのが、このサイドウェポンの特長です。



■ジャンマイケルのウェポン■

ジャンマイケルはGR（グレネード）系のメインウェポンと、
ML（ミサイルランチャー）系のサイドウェポンを装備します。

[GRディスラプター]



着弾後、周囲を強力な衝撃でつつむ電磁グレネード弾を発射します。速射性や照準に難点がありますが、衝撃波に接している敵へ、持続的にダメージを加えられます。ヘヴィ級のパンチ力がジャンマイケルの持ち味なのです。

[GRヴォルテック]

衝撃波のフィールドを渦状に展開、収束することで、より高いダメージをあたえるグレネード発射器です。衝撃波は約１秒間維持されるので、クリーンヒットすれば高威力を発揮します。

[MLサイクロード]



ジャンマイケルの肩部にマウントされる大型ミサイルです。ENを大きく消費しますが、それに見あうだけの圧倒的な攻撃力を誇ります。序盤での切り札となるでしょう。



■シーザのウェポン■

シーザはBG（バトルグローブ)系のメインウェポンを装備します。シーザは攻撃が連続ヒットすると、必殺技を発動することがあります。(→P.43)

[BGメタルスパイク]

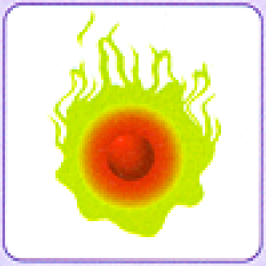


格闘戦を想定してつくられたグローブです。ターゲットの装甲を貫くパワーは、肉薄した敵にガン以上の威力を発揮します。

[BGアイアンフィスト]

打撃によるダメージ量を強化しながら、シーザの拳への反動を軽減させた、改造型の鉄拳です。移動しながらの連続攻撃が可能なメインウェポンです。

[赤狼咆吼波]



シーザの闘気が真紅の波動となって、ターゲットに大ダメージをあたえます。シーザの向きに関係なく、ダンジョンの壁すら貫通して、一定範囲内の敵を粉砕します。シーザのレベルが上がるごとに、咆吼波の威力もアップしていきます。



■ウェンディのウェポン■

ウェンディが装備するのは、NEWグッピー号でいつも彼女が使っている備品です。けっしてウェポンとはいえませんが、これがなかなか役に立つのです。

[はたき]

一見、なんでもない「はたき」ですが、最新技術の粋を結集してつくられた逸品です……。移動しながら敵を掃除できますが、しょせんは道具なので、攻撃力は期待できません。



[モップ]

はたきよりは強力ですが、やはり実戦の武器として扱うには、心もとないものがあります。しかし、こんな掃除道具で海賊をやっつけるウェンディって、いったい……！

[救急箱]

パーティー全員のHPを一瞬にして回復してくれる優れモノ。救急箱の回復量はウェンディのレベルにあわせて増えていくので、ミッションが進むにしたがって重宝するでしょう。





■マードックのウェポン■

マードックはRG（レイガン）系のメインウェポンと、特殊な効果を持ったサイドウェポンを装備します。

[RGアースライト]

銀河大戦期に、一般兵が広く装備していた光線銃です。けっして威力は高くありませんが、マードックが長年愛用してきたもので、終戦から20年以上たった現在でも、立派に現役なのです。



[RGサンシャイン]

扱いやすさはそのままに、攻撃力をアップした新型の光線銃です。その名の由来どおり、恒星が放つエネルギーを蓄積して発射するため、半永久的に使用することが可能です。

[トレジャーコール]

お宝の放つ微弱なパルスをとらえる機能を持った、一種の探知器です。先史文明の技術を用いてつくられているため、その仕組みはブラックボックスに包まれています。





■ベイツのウェポン■

ベイツはFL（フレイムランチャー）系のメインウェポンと、
HM（ホーミングミサイル）系のサイドウェポンを装備します。

[FLフレイムタン]

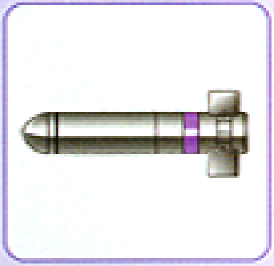


長くのびた火線が、まるで「炎の舌」のように見えるところから名付けられた、携行式の火炎放射器です。威力もバツグンですが、射程距離はガン系の武器に劣ります。

[FLサラマンダー]

伝説の火トカゲの名を冠した強力な火炎放射器です。銀河大戦期で、都市制圧に使われた統合軍の制式仕様のものを、コンパクトに改良したウェポンです。

[HMホークウィング]



熱源感知による追尾機能をそなえた小型ミサイルです。すばやく動きまわる敵も、これなら確実にヒットできます。ターゲットに迫るその姿から、猛禽類の名前があたえられています。



■PAN·Gのウェポン■

PAN·GはAS（アタッチメントソード）系のメインウェポンと、AC（アタッチメントサーキット）系のサイドウェポンが装備できます。PAN·Gにはまだ謎の部分が多く、攻撃を続けているうちに、サイキック能力を発動することもあるようです。（→P.43）

[ASマシンブレーカー]

PAN·Gの腕に装着する戦闘用ギミックのひとつ。超高速で振動するブレードは、いかなる金属も分子レベルで分解し、切断することが可能です。

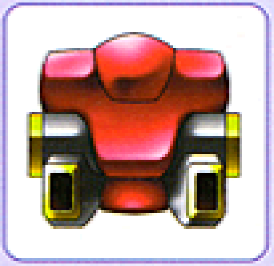


[ASスピードメタル]

薄刃ですが、しなやかで強靭な斬鉄剣を仕込んだ、白兵戦用ギミックです。特殊な機能はほどこされていませんが、その切れ味は、海賊の装甲をやすやすと切り裂きます。

[ACシールドキット]

PAN·Gのボディに組み込むことで、搭載されているシールド機能を起動する特殊回路です。PAN·Gに秘められた武装を使用するには、これらの回路を必要とします。





■ドルフのウェポン■

ドルフはSG（ソニックガン）系のメインウェポンと、FM（フローティングマイン）系のサイドウェポンを装備します。

[SGリブルウェイブ]

リング状の高周波を発射することで、ダメージをあたえる小型銃です。リングの一部が触れただけでダメージをあたえるので、素早い敵にも対応できます。



[SGバニッシャー]

この銃から放射された振動波は、ターゲットとなった物質の固有の周波数に共鳴し、分子分解を引き起こします。対抗策を持たないかぎり、すべての物質はチリと化すでしょう。

[FMフェアリーライト]

非常に強力な浮遊式の爆雷ですが、淡く発光し、ふわふわと浮遊する外観から「妖精の灯り」と呼ばれています。敵が接触しなくても、一定時間で爆発するうえ、パーティーが接触してもダメージをうけないように、安全機能も内蔵されています。



※ウェポンに関するヒント

[ジャンプシューズでひとっ飛び]



グッピー・チームがある一定のランクに達すると、ジャンプシューズが支給されます。これを装備すれば、高さで1/2ブロック、横はばで1ブロック分のジャンプができるようになります。これで、行けなかった場所の探索が可能に！
噂では、さらに移動力のあるウェポンも存在するとのことですが……。

[シーザとPAN･Gの必殺技]

シーザとPAN･Gは、メインウェポンによる攻撃が数回連続ヒットすると、必殺技を発動することがあります。シーザの場合そのエネルギーは、まさにケタ違い！ ほとんどの敵を、一瞬で吹き飛ばします。PAN･Gのサイキックなら一定時間敵の動きを止めることが可能です。

[トレジャーコールのON/OFF]

マードックのトレジャーコールは、✕ボタンを押せば機能がONになり、もう1度×ボタンを押すとOFFになります。
ONになっている間は、キャラクターを後衛に下げても、ENを消費して機能を発揮しつづけます。OFFにしたいときは、もう1度マードックを前衛にして、✕ボタンを押してください。
なお、作動しているあいだは、レーダー画面に名前が表示されます。



9-2.ARMOR

アーマーには女性用のLA（ライトアーマー）系と、男性用のHA（ヘビィアーマー)系があります。

[LAカーボンクロス]



剛性を高めた炭素繊維で編み上げた簡易防護服です。ウェンディでもラクラク着こなせるほど軽量ですが、そこそこの防御力もそなえています。女性用のベーシックなアーマーです。

[LAライフセイバー]



さらなる防御性能を追及した簡易防護服のニューモード。これらのアーマー類は内蔵したバリア機能によって、一時的にですが、防御力を３倍にまでアップすることが可能です。

[HAガードベスト]



特殊鋼プレートで上半身を補強した装甲服です。重いため、装備するにはそれなりの体力を必要としますが、弾丸やビームの衝撃を吸収する効果はかなりのものです。

[HAカスタマイザー]



使用者の身体の大きさにあわせて、各部分の調節ができるようになった装甲服です。ぴったりフィットすることで防御力が向上しましたが、装備重量も増えてしまいました。

9-3.GOODS

[マップスコープ]



１度歩いたエリアをマーキングして、ステージの探索状況をチェックできるグッズです。情報は装備したキャラクターの網膜に直接映し出されるため、移動中も確認が可能です。

[えんくぅ]



サスカッチ科のおサルさん。以前は「爆弾海賊ヒョーン」のペットでしたが、どういった経緯からか、現在はセリアのペットです。いっしょに歩くだけで、えんくぅの分だけ経験値が加算されていきます。

[EXPバッジ]



バーティーの後衛にいると、前衛で戦うキャラクターと比べて、戦闘での経験値に差がついてしまいます。そこで役立つのが、このバッヂ。胸に飾れば、前衛と同じ経験値をゲットできます。

[ほね]



バーティーの誰かが身につけていると、倒したはずの海賊が、つぎからつぎへと復活してくる悪夢のようなグッズです。これは何かの呪いでしょうか？
前作からデータをコンバートした場合にのみ入手できます。(→P.13)

9-4.ITEM

[リペアカプセル]

服用すると、身体の代謝機能を一時的にアップするカプセルです。ちょっとしたケガなら、あっという間に治療してしまいます。さらに効果の高いアイテムに、ハイ・リペアやフル・リペアがあります。



[リヴァイブパック]

戦闘不能になったキャラクターを、復活させるアイテムです。HPも50回復できます。戦闘不能になると、バトルでの経験値が入手できません。早めに回復させましょう。



[ENチャージ]

サイドウェポン用のエネルギーを、緊急充てんするための携行パックです。同じタイプのアイテムにENハイ・チャージとENフル・チャージがあります。



[レッドジュエル]

装飾品からレーザー集光器まで、はば広い用途を持つ赤い結晶体です。クレジットに換金できるので、冒険の貴重な財源となるでしょう。レッド以外にも、さらに高価なブルーやグリーンのジュエルがあります。



[マップデータ]

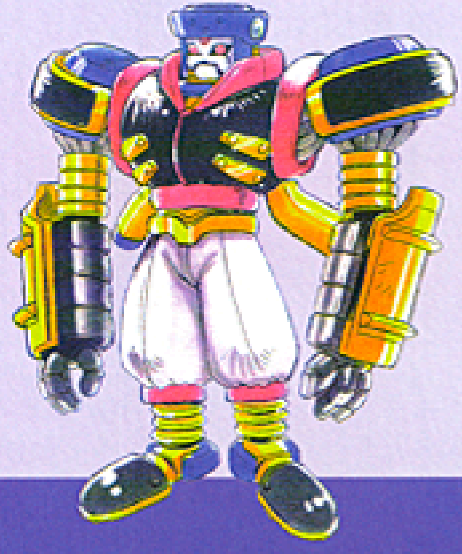
ミッション中のステージの構成情報が収められている記憶ディスクです。すべてのステージにあるとは限りませんが、これを入手すれば、探索していないエリアを含めた全マップを見ることができます。



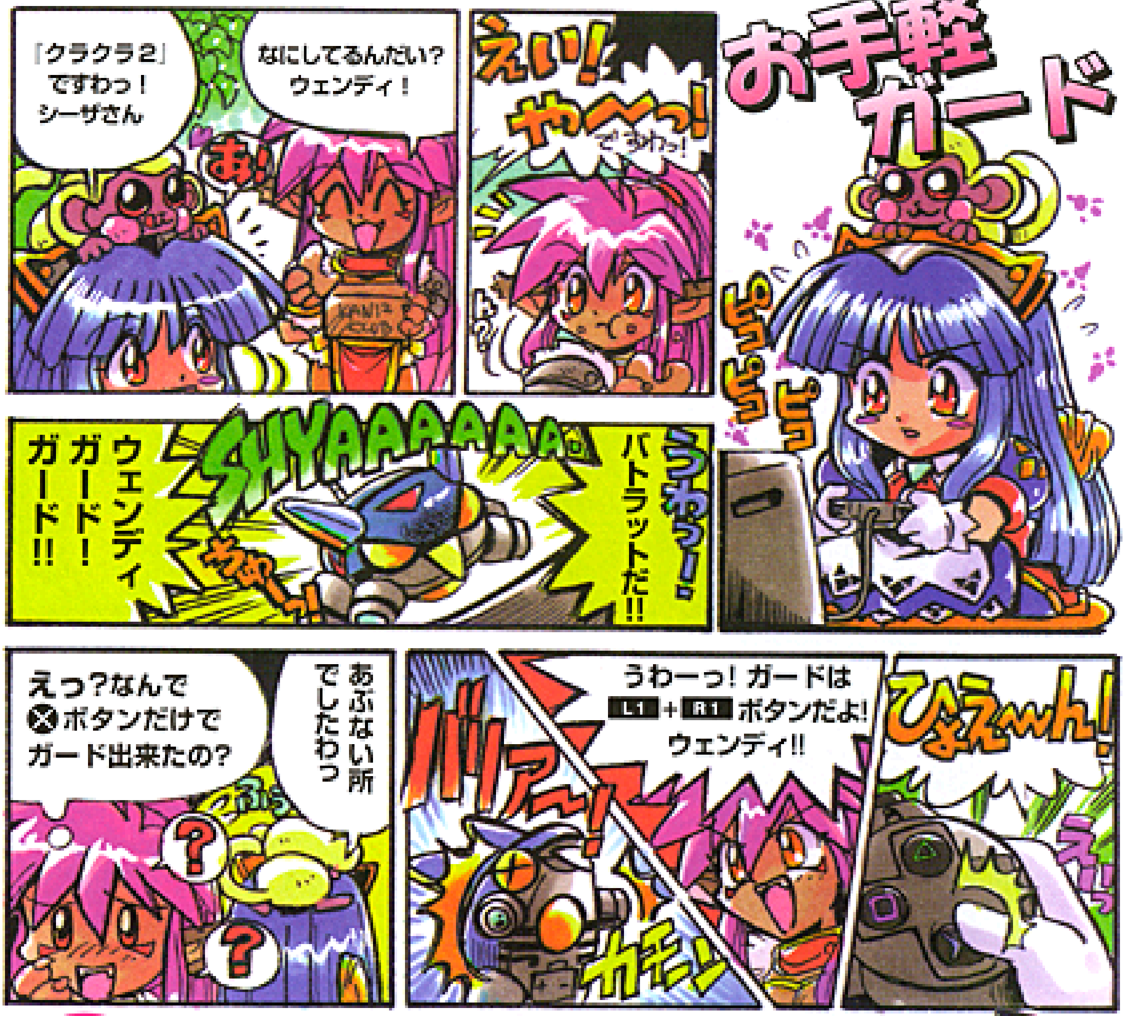
[HPアップル]

食べたキャラクターのHPをアップする、不思議なリンゴです。ほかにもENアップル、LVアップルといったものがあります。原理はまったく不明で、これらも先史文明の遺産のひとつといえそうです。





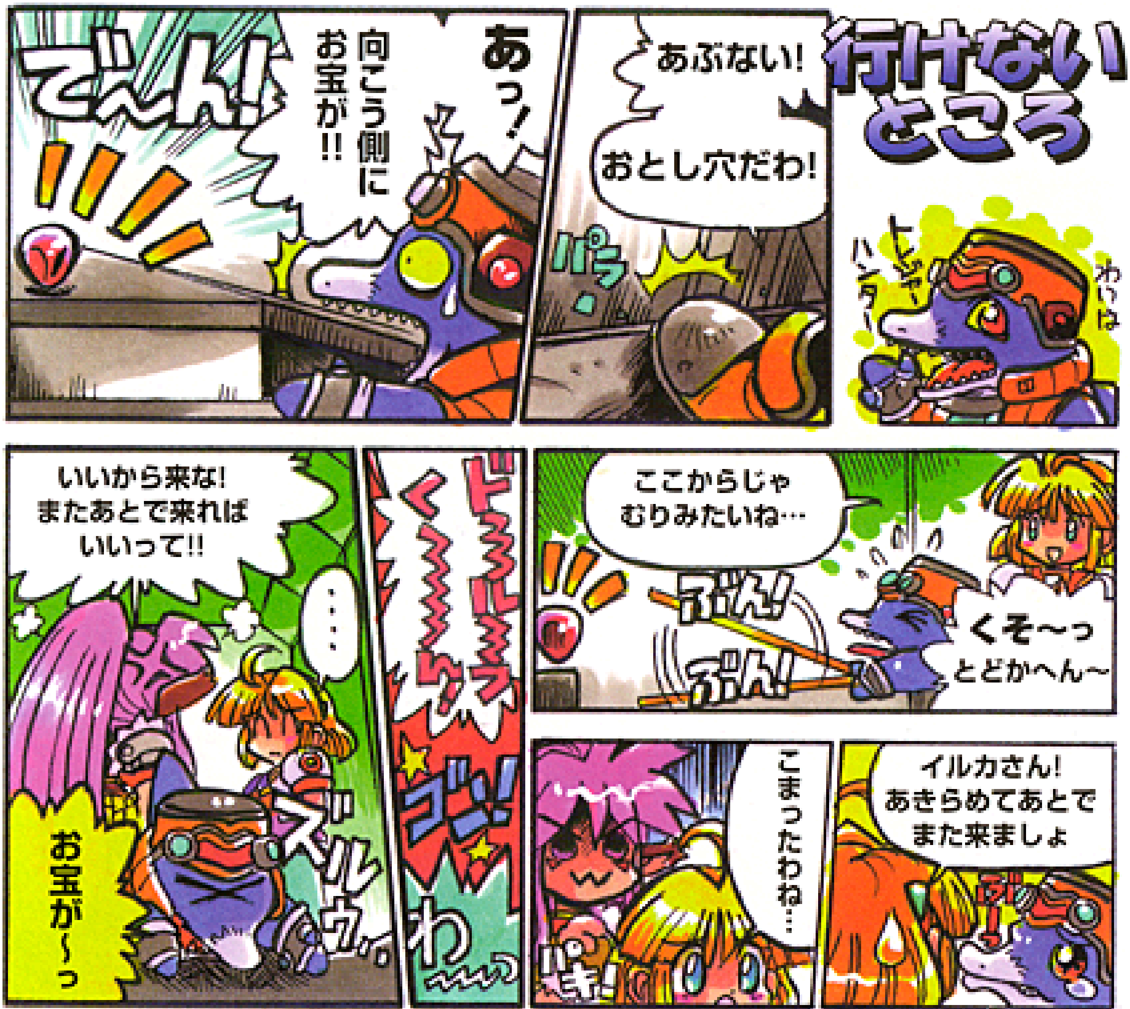
お手軽ガード



えんくぅのワンポイントコーナー

サイドウェポンを装備していなければ、✕ボタンでガードすることができます。

行けないところ



えんくぅのワンポイントコーナー

ステージによっては特殊なアイテムがないと行けない場所が……。そんなときは、先に進むのも良いかも。



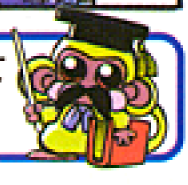
えんくぅのワンポイントコーナー

前衛以外のキャラクターは、攻撃ができない代わりに移動していると少しずつ体力が回復していきます。



えんくぅのワンポイントコーナー

キャラクターによって、解除できるトラップなども違ってきます。色々なキャラクターで試してみましょう。





プロデューサー
金子 孝弘
福島 孝

ディレクター
永野 英太郎

原作
かなもの まさと
ここまひ（赤い靴クラブ）

キャラクターデザイナー
ここまひ（赤い靴クラブ）

メカニックデザイナー
いとう たけし（赤い靴クラブ）
山田 隆弥
しばかた はるろー（赤い靴クラブ）



キャスト
セリア　岩男 潤子
ウェンディ　野上 ゆかな
シーザ　宮村 優子
ジャンマイケル　中田 浩二
マードック　辻村 真人
ベイツ　岩永 哲哉
PAN-G　根谷 美智子
ドルフ　岡野 浩介
エミリア　前田 このみ

ドラン　梁田 清之
ポプリ　西村 ちなみ
リーザ　笠原 留美
パロット　龍田 直樹
シルビア　三石 琴乃
グレイダルフ　柊 美冬
ジェイ　成田 剣
デビット　石井 康嗣
バスク/コンダクター　山口 健

ゲームデザイナー
金子 彰史
菊地 英明
堤 寛之

石川 直紀
北村 英代

プログラマー
高橋 裕司

Michelle Ahiko
鈴木 貴雄

K-ya
山本 哲也

CGデザイナー
正義 まもる
杉山 直孝

松下 敬子
一姫 二太郎
大窪 哲也
渋谷 康宏

小野 典久
中込 健一郎
石井 宏規
町田 加奈子

サウンドプロデューサー
藤澤 孝史

サウンドエフェクト
金井 貴史
堀江 由朗
角岡 義行（T's Music）

ミュージック
朝倉 紀行

ミュージックプロデューサー
清水 彰彦

ミュージックプログラミング
朝倉 紀行
武田 二郎（Stand Up）
濱田 弘之（T's Music）

オープニングタイトル「Lady First」
作詞：秋元 康
作/編曲：朝倉 紀行
唄：岩男 潤子　宮村 優子　野上 ゆかな

挿入歌「銀色の都市」
作詞：鮎沢 すみ絵
作/編曲：朝倉 紀行
唄：岩男 潤子

アニメーションスタッフ

アニメーション監督
奥田 誠治

演出
山崎 茂

作画監督
佐藤 多恵子

美術監督
中村 光毅

プロデューサー
尾崎 正善

アシスタントプロデューサー
西宮 規子

制作担当
大谷 隆幸

アニメーション制作
スタジオ・ザイン



パッケージ制作コーディネイト
小宮 浩典
新保 圭美
森 栄二郎

ジャケットデザイン
中込 淑子

パッケージライティング
山田 文明

プロモーション
佐伯 雅司
ステハニー☆ 林
小山 明男

セールスプロモーション
菅能 昭宏

スペシャルサンクス
木下 孝実
菅原 綾
鄭 在夏
RAY
サスカッチえんくぅ（赤い靴クラブ）
井津井 学
山下 孝明

橋本 幸治
児玉 浩一
山本 由利恵
赤塚 順一
大貫 恵美
山田 雅一
松井 英一
大川 浩二
岡田 安弘

宮下 尚樹
古川 隆信
槇田 綾乃
千坂 真紀子

スーパーバイザー
宮田 敏幸
長崎 行男

エグゼクティブプロデューサー
佐藤 明

ゲーム制作
メディアビジョン株式会社





GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SCPS 10037